Indice Strutturale

SCHEDE TECNICHE E DESCRIZIONI SCHEMATICHE

Generi letterari (in ordine decrescente) : stili
Scenari : When-Where (fisica, cosmogonia, multiverso)
Ambientazione : When-Where (locale, mondo, sistema stellare)
Razze / specie : Who
Personaggi principali : Who
Trama (cenni) : What-Why

● Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani

Generi letterari (in ordine decrescente) : Fantascienza, Fantasy, Felini, Steampunk, Gothic Horror, Religioso.

Scenari. Collocato nel lontanissimo futuro ma in una dimensione parallela, pervasa di un manicheismo simmetrico tra due Divinità supreme : l'Altissimo e Bròndor (il Grande Uniformatore), che si combattono indirettamente nel piano materiale–fisico, muovendo le rispettive pedine. Livello tecnologico : molto avanzato ma al contempo vintage / SteamPunk (lo chiamiamo SciFi "sovietica"), con vascelli InterGalattici colossali, Leviatani cyborgs, Collisori mastodontici, quindi all'estremo opposto del cyberpunk e Matrix, assolutamente prossimo all'universo di Dune. *Si dà per implicito una sorta di moderato, parziale Jihad "Butleriano" e di rivolta contro le intelligenze artificiali forti ed ogni forma di surrogazione del biologico ed un rigetto generalizzato dell'ipercontrollo tecnocratico capillare della popolazione*. Una SciFi tutta hardware e poco software, venata di religiosità anche fanatica.

Ambientazione. Il centro è focalizzato su Constance o Luna Pesante, nel sistema di Tetragorn (insieme al fratello Lithos), così chiamato per i suoi quattro astri : un corpo celeste infernale, interamente metallico e pervaso dalla vampa di un terribile fondo di radiazione gamma, con due sub nuclei, assemblato artificialmente dalla mano stessa dell'Altissimo per farne l'aspra partia della stirpe eletta dei Difensori. I Mondi Fluviali Ralderiani : patria di Anastasia Lena, ambiti da Zaramìti e Torazanési. Il Regno Multistellare, sotto il dominio Utrexiano, in costante frizione con la Gilda dei Viaggiatori e le Statue Viventi Constantiane.

Razze / specie. Umani ed umanoidi. I Guardiani o Difensori, forgiati da un'antica selezione eugenetica dalla mano stessa dell'Altissimo, per essere abbastanza forti e fedeli da portare in guerra i suoi Grandi Doni e sopportare il peso della Comunione col Sangue di Fuoco, che comporta la Trasformazione in Statue Viventi, e resistere agli influssi Demonici. Alieni : I Centaurosauri o Varani Centauri : bellicosa specie di Ùtrex ostile a Constance ed alla Gilda in generale. I DemonIbridi : la seconda ondata dell'invasione, variegata ed eterogenea genia prodotta a partire da qualsiasi razza biologica ibridata con componenti cibernetici e meccatronici, mossa dall'influsso Demonico (degli Antichi Demoni Lithosiani). Pardi (Panthera Pardus Gravis) di Constance : i formidabili alleati felini esapodi dei Guardiani, acerrimi nemici dei Demoni. I 'fratelli del Sangue Verde' : le colonizzatrici metalliche primarie della Luna Pesante (es. le Muffèrre : spore dell'ordine delle SideroClaste) ed in generale tutte le specie vegetali endemiche della sola Luna Pesante, che i Guardiani sfruttano nell'Operazione Ammuffata Finale per impestare i vascelli interstellari nemici ed i corpi stessi dei DemonIbridi (parzialmente metallici).

Personaggi principali. Tar 'Tempesta' Mac O'Breen : Constantiano di Gravilandia, Mastro Fabbro, allevatore di Pardi ed ex Incursore delle Legioni d'Assalto, unico portatore vivente dell'ÀrgoRad (la Stella Nera di Guerra), in seguito ammesso dai Pardi selvatici di Xaldàvia a portare gli Artigli. Arian Nightblade : ricercatrice di linguaggi meta verbali non umani ed amica di Tar. Le gemelle Alina ed Alessia Stonebringer : sensitive e telepati, lontane eredi della Principessa Maga Litosiana Aldébaran Stonebringer, tra le prime ad accorgersi dell'infestazione dei Simulanti. Anastasia Lena LierDuchessa della Casata Ralderiana : anche chiamata Leonessa di Ralder, alleata di Constance, madre di Miriam (figlia di Tar). Miro Konòvalov, Nono Rad federale. Àkorn Drolm : archeologo Constantiano che, malauguratamente, al Santuario Demonico risvegliò lo spirito dormiente degli Antichi Demoni e causò l'inizio della contaminazione dei Simulanti e dei Soggiogati. Principessa Imperiale Sàmaranth Drùnigern : complessa figura intensamente erotica, controversa e dionisiaca, inizialmente avversaria dei Constantiani ma poi affascinata da Tar ed a sua volta l'unica a poter penetrare la corazza mentale di 'Tempesta'.

Trama (cenni). A causa di un'improvvida spedizione di Àkorn Drolm, l'influsso degli Antichi Demoni (auto estintisi da tempi immemori) torna a soffiare da Ùltam, pervadendo coloro che diventano i Simulanti. Capaci di soggiogarne molti altri, costoro devono infettare la patria dei Guardiani, indebolendola e fomentando caos e sedizione, preparando il campo ad una guerra intergalattica di vastissime proporzioni, orchestrata dal Grande Uniformatore. Ma incontrano il talento telepatico delle due gemelle sensitive, di un veggente servitore di Lena di Ralder e, soprattutto, il naso dei Pardi Constantiani (e per estensione di Tar). La formazione, per aggregazione spontanea, di un nucleo di personaggi che, scampando precariamente ad agguati ed imboscate, prima tenacemente indagano e, poi, si determinano a resistere al dilagare della corruzione Demonica, si frappone a questo piano. L'oscuro segreto trapela sino ai vertici di Constance, ed il Sommo Patriarca, tenendo in gran conto l'opinione del Portatore dell'ÀrgoRad, dà avvio alla terribile Grande Purificazione. Grazie al rapporto con 'Tempesta', il Popolo dei Cantori ottiene il suo agognato riscatto : i Pardi testimoniano l'avvento del promesso Uomo di Due Cuori, a cui affidano gli Artigli, in un rinnovato Patto inviolabile con i Figli Diletti dell'Altissimo (i Guardiani). Dopo avere udito Il Verbo, Tar intraprende il rito della Comunione col Sangue di Fuoco e la Trasformazione in Statua Vivente. Distrugge il Santuario Demonico Lithosiano, poi si arruola di nuovo come Incursore nei Gatti Pesanti, seminando distruzione tra le forze Utrexiane, che lo paragonano a T–Rog : il loro Dio degli Inferi. Constance si appella a tutti i Doni ricevuti da Dio (le Grandi Armi, i Bordoni del Comando), ai Leviatani ed alle sue Fortezze InterGalattiche Tétrabis, ai Colonizzatori ed ai fratelli del Sangue Verde : le terribili spore delle Muffèrre, capaci di divorare i cyborgs DemonIbridi. In virtù della Deroga Prima, tutte le Statue Viventi mercenarie presso la Gilda dei Viaggiatori vengono richiamate in difesa della patria e Constance si raccoglie per resistere al maremoto. Il Nemico ed i CentauroSauri dilagano nei Mondi Fluviali Ralderiani, irrompono sin sul sacro suolo della Clivolandia e nel Rogo di Clivograd cadono 42 milioni di cittadini. Ma l'argine non frana ed inaspettatamente la Luna Pesante contrattacca. Impreparata, la vasta, poco coesa alleanza Nemica s'infrange contro la tenacia dei Difensori ed implode. Infine, in seguito ad una misteriosa e sconcertante convocazione, a cui il Patriarca di IronGate naturalmente obbedisce, Tar parte per recarsi al cospetto dell'Altissimo, in esilio dal Tutto.

● La Guerra Interrogativa (Prequel)

Generi letterari (in ordine decrescente) : Fantasy, Astratto, Gatti, Vampiri, Pseudomagia, Mistero, Fantascienza, Steampunk, Gothic Horror, Epico.

Scenari. Esistono infiniti universi, separati, chiamati i Semi, dispersi nella cosiddetta Dimensione Interstiziale o Matrice o persino il NON–Tempo. Questa Matrice è stata divisa nei Due Tutti dal Piano di Separazione (difeso dalla Spirale di Scala Multi Dimensionale) : una metà controllata dagli Interrogativi, l'altra dominata dalle Ali Nere. Gli Interrogativi stessi sono entità quadridimensionali, prive di molti degli attributi degli Abitatori dei Reami Quantici, ma dotati di potere insondabile.
Ambientazione. Globale. Due enormi Galassie (Helikorne e la vicina Hobgoobol) rette dall'antichissima istituzione militare dei Cavalieri del Cosmo, fondati nel Centro e governati dai Patrizi Taradiani. Locale. Il piccolo sistema di Pegaso e le sue Sette Lune. Ìrongard (la Luna Greve o il Paese Antico), Grimzwhèlde, Tritone, Hàrmias, Dàrtigan, Ùthmog ed Òniron (patria originaria delle terribili Drago–Montagne, rese controllabili dalla Drago–Essenza) e tradizionalmente rivale di Ìrongard. La Luna Greve era stata un Mondo del Contatto, un'àncora per l'eterna Alleanza, laddove attraverso i Richiami Eterni gli Interrogativi reclutavano Iniziati per il Labirinto Interrogativo. Lo sarebbe tornato, non appena il Distacco fosse stato infranto e la reminiscenza si fosse riaccesa in massa.
Razze / specie. Le principali nel sistema di Pegaso sono tutte umanoidi, tranne esigue minoranze, con solo leggere deviazioni. I Taradiani del Centro sono appena umanoidi (v. Alto Ammiraglio K'Oransh–Tugh) e più antichi. Fanno eccezione gli Emissari delle Ali Nere : i Vampiroidi ed i Protovampiri (gli Occhi del Padrone), di natura Vampirica e creati corrompendo pipistrelli ed affini in qualità di simulacri ospite per l'essenza del Dominatore vero e proprio. Hanno rango elevato gli Zìvouggourd o Padroni Assoluti (simili ad Arcivescovi o Satrapi) ed i Vulgroùwl o Persecutori (simili ai Cardinali). Alcuni di essi, specializzati nel camuffamento (v. Ìtar Fireforge o spia Méndros) sono Vampiri Mannari, ossia anche abili muta forma. I Miagoliéri : strani mici Irongardiani, con sei zampe, una coda assai ramificata ed una trombetta baffuta per muso, che gli sgherri delle Ali Nere chiamano con disprezzo gli Sputasentenze. Coi loro trilli possono spezzare la malia che lega l'entità ultraterrena del Dominatore al Simulacro fisico.
Personaggi principali. T.G.B. o Thomas Gordon Brian del Clan Mc'Intyre, noto in gioventù come Il Leone di Astòria (la sua GounderWhèlt di origine) ed in seguito come il Drakònnacht o Distruttore delle Drago–Montagne, che dimora al Pilastro. Mastro Fabbro e poi Iniziato al Labirinto Interrogativo, scampato a molteplici agguati delle Ali Nere ed artefice del risveglio dell'intera Luna e della rifondazione dell'Alleanza. È una pedina dal valore strategico così elevato che il Seguace, per conto del Consiglio Interrogativo, gli affida un'arma potentissima : l'Interrogativo di Comando da Guerra, che il Mastro ribattezza Ordinatore. H.H.G.A.T. (Helen Hèlcke Gale Àldryss Tyndàryss) : inflessibile ma integerrima Grimzwhèldier, Generale dei Cavalieri del Cosmo di stanza nel Paese Antico. Prima ostile agli Irongardiani, poi travolta suo malgrado da un amore incommensurabile per il Drakònnacht, destinata a diventare il vessillo della Rivolta delle Cinque Lune contro Pegaso. Àlorie Jalix McWhòlle : amica di T.G.B. e comunicatrice, prima timida ragazza vittima di Vampiroidi e Protovampiri e sua ospite protetta al Pilastro, infine penna di spicco della Reazione Esuli Irongardiani Combattenti. Nìsolo : uno dei sette fratelli Miagoliéri del Fabbro, al Pilastro. Lord Vlàdirog (Vampiroide, Zìvouggourd delle Ali Nere) : tesse le sue trame oscure da Rùrrog (La Zanna), sulla Luna di Ùthmog. Maggie ed Ortis : locandieri di Astòria ed amici di T.G.B. Lear MacCormac : Primo Consigliere della GòunderWhelt di Astòria, in apparenza rivale ma sincero estimatore del Drakònnacht. Lady Janice : bellissima spia Uthmogghina e squillo, assoldata da Vlàdirog per sedurre ed istupidire il Mastro Fabbro. <u>*Interrogativi*</u>. Il Consiglio dei Primordiali : suprema struttura di comando Interrogativa; L'Esule (anche Il Ribelle) : la più possente entità Interrogativa, scomparsa in un presunto esilio, in realtà suddivisosi in più parti restando nascosto e latente, nonché artefice della Linea Serpéa di fortificazione; Il Seguace : il primo convertito alla dottrina dell'Esule, suo mentore. L'Ordinatore (od Interrogativo di Comando da Guerra) : arma suprema affidata a T.G.B. Gbòid : Alto Signore di Bulbi votatosi alla difesa del Fabbro.
Trama (cenni). La piccola ma tenace Ìrongard, un tempo Mondo del Conttato, soffre sotto il tirannico giogo Pegasiano, che la opprime attraverso il Trattato di Limitazione Tecnologica. Al contempo è vessata dalle Ali Nere che cercano di instillare un terrore oscuro attraverso stragi e rapimenti notturni (a cui Àlorie Jalix scampa per miracolo, mezza vampirizzata). Il disegno è quello di rafforzare il pessimismo ed il Distacco (l'amnesia verso gli Alleati Interrogativi, ardui da percepire senza una vera fede), mentre si prepara una guerra attraverso gli Onironesi e le loro Drago–Montagne per tenere impegnati i potenziali candidati. Ma il Mastro T.G.B. indaga e scopre la tenebrosa trama e comincia a risvegliarsi e poco dopo, visti i suoi precedenti di soldato e condottiero, viene ammesso come Recluta al Labirinto Interrogativo, di cui poi diventa Iniziato, e riceve dal Seguace l'Interrogativo di Comando da Guerra. Non riuscendo ad annientare il Mastro Fabbro, neppure con l'aiuto di Rògrod (un Protovampiro Persecutore), Vladirog commette l'errore fatale di rapire e torturare la sua fata bianca (H.H.G.A.T.), scatenando la vendetta del Drakònnacht, che riesce a liberarla grazie all'Ordinatore. Il grande amore di lui infile la contagia. Il clima nel sistema si deteriora e scoppia la rivolta delle Cinque Lune Ribelli, mentre il Mastro risveglia le memorie ancestrali del Paese Antico e, nella Notte dell'Alleanza, ne ripristina lo status di Mondo del Contatto, dando accesso agli Interrogativi. Alleatisi anche coi Pirati della Confraternita, gli Irongardiani resistono a lungo e poi, con H.H.G.A.T. alla guida della flotta sulla Valtann, contrattaccano. Con un blitzkrieg gli Incursori corazzati riescono ad espugnare il Sopra Governo dei Satelliti e Pegaso capitola incondizionatamente. Un seme malevolo piantato nella mente di H.H.G.A.T. tuttavia avvelena il suo amore per il Drakònnacht sino al punto di rompere il voto e lasciarlo. Il Leone di Astòria, indistruttibile vincitore di due guerre, si accartoccia su sé stesso, precipidando nella malattia mentale ed isolandosi nel suo eremo del Pilastro.

● G.E.G. di Napoli (Gaetano Esposito De Gennaro). (Prequel)

Generi letterari (in ordine decrescente) : Fantasy, Magia, Gatti, Vampiri, Erotica, Fantascienza, Gothic Horror, Epico.

Scenari. Multiverso / Multi Dimensione. I viaggi inter dimensionali sono possibili sia usando antiche forme di magia Druidica (la più potente delle quali, di matrice religiosa, è detta Alta Magia Vìgiera) sia una forma più teorica, astratta : la speciale matematica Mulsoriale inventata da Donovan Fergus Wallace (D.F.W.). Sulla consistenza del Continuum vigilano i Legislatori, che si identificano con Arcangeli Distruttori. Seminano sui mondi benedetti dalla Vita tre specie Sentinella (diverse di volta in volta), chiamate Vìgieri : se questi si estinguono tutti, ne consegue un castigo terribile ed inappellabile, la riplaniformazione totale.

Ambientazione. Due singole figure provengono dalla Terra (una dal recente passato : il protagonista, ed una dal futuro, il Morgoth : D.F.W.), che quindi resta secondaria. Prevalentemente la vicenda si svolge sul mondo di Lad, il cui livello tecnologico, tipicamente Fantasy, varia dal basso medioevale al primo rinascimento, a seconda delle razze. Vi coesistono magie di varia natura, per lo più contigue al background religioso, e le diverse razze ne sono munite in misura differente. Fa eccezione il Morgoth, estraneo al contesto e che si avvale sia di un super computer ed IA ultra avanzata (AREC) sia di droni e droidi da lui stesso progettati e fatti costruire dai servitori Demoni. Costui progetta anche armi a largo raggio (la Corona di Stelle : una cintura di satelliti difensivi, e cannoni acceleratori di particelle e proiettori di fasci di energia diretta), per una guerra possibile di cui nessuno su Lad sa nulla, tranne lui. L'impatto su Lad del Morgoth (10 anni prima del tempo della narrazione) è simile a quello del Mule di Asimov sull'Impero Trantoriano : imprevisto, incomprensibile, inarginabile.

Razze / specie. La più potente e magica è quella dei Demoni (i Demoni del Nulla, Draghi Demone, Aquile Demone etc), che hanno la caratteristica di non nascere e non avere genere : i Demoni 'si formano', neppure loro sanno come. Seguono i Silvestri dell'Alta Razza (immortali), gli Elementali, i Sidhe, i Fatati (Gnomi, Fauni, Folletti, Centauri e Driadi, Silfidi, Ninfe), i Vampiri, e gli IronMaster. Sopra tutti si stagliano singole figure : il Messia Nero (D.F.W., un umano che si spaccia per Demone), Luessa di Laràdiam e Ràllen La Rossa. Non mancano altri Oscuri (nemici degli IronMaster) : i Vampiri di Ràllen e di Kantàrtis, Trolli del nord, Mannari.

Personaggi principali. G.E.G. (Gaetano Esposito De Gennaro) : giovane Napoletano degli anni 90 della terra, robusto e tarchiato; muratore, carpentiere, ex pugile, un perdente amareggiato. Donovan Fergus Wallace (il Messia Nero / il Terrore Nero / il Morgoth) : matematico, proveniente da un futuro post apocalittico della Terra, recatosi sul pianeta Lad per salvarlo da analogo destino e presentatosi come Messia Nero dei Demoni ed, ispirandosi all'opera di Tolkien, facendosi chiamare il Morgoth e chiamando i suoi 4 Balrog i Demoni del Nulla. Ràllen la Maga Rossa o Ràllen del Baluardo : mezzosangue OvestLander e Sidhe, maledetta nella culla da entrambi i genitori ed abbandonata, vive la condanna di una doppia natura, due metà inconciliabili, possiede il Tocco di Fuoco ed il Tocco di Ghiaccio. Dak Waadjax, il Warlord o Lord Maestro di Guerra : campione del Rè OvestLander la cui intera vita e disciplina è dedicata alla distruzione di Ràllen. Lord Maestro Takezuja : terribile guerriero Ruhjan fedele all'Imperatrice di Esterja e portatore di una delle Nove Spade Sorelle. Kqwynax Dwyght : Il Fatato, Cercatore e scopritore del Vìgiero.

Trama (cenni). In fuga da sicari della Camorra, senza un soldo né posti dove andare, G.E.G. viene contattato da strani personaggi che sostengono di provenire da un altro mondo e gli propongono di seguirli per salvarlo. Lo prendono contro pelo e lui rifiuta. Poi, sebbene disperato, adotta una specie di misero micio randagio, trovato per caso. Si addormentano e lui si ritrova fortuitamente trasportato in un'altra dimensione, sul pianeta Lad, il mondo di provenienza dei Cercatori e di quello strano gatto, dove si riscatta. Su Lad si susseguono due guerre degli IronMaster e loro alleati. La prima, contro il Messia Nero, viene stroncata catastroficamente in una disfatta umiliante, ed Egli lancia la sua Fatwa contro i sovrani che avevano osato sfidarlo. La seconda è un piano di battaglia (operazione Tridente) meno ambizioso, nel Bosco Muuhgzull, dominio di Ràllen del Baluardo, poiché la Maga Rossa, che governa su orde di Vampiri, Trolli e Mannari, ha antichi rancori col Rè dell'Ovest. Un Fatato (K.D.), in precedenza uno dei Cercatori, salva la fidanzata / amante di G.E.G. da un tentato suicidio, e per sdebitarsi il Napoletano accetta di prendere parte al Tridente per abbattere la mezzosangue Ràllen. La compagnia scelta manifesta frequenti screzi interni ed il Napoletano si sente spesso discriminato ingiustamente. G.E.G. è protetto dall'Alta Magia Vìgiera che gli deriva dall'avere adottato un Vìgiero (che ancora lo segue) ed è l'unico immune alla devastante magia dei Demoni e della Maga Rossa. Ma, al momento di incatenarla ai ceppi magici forgiati per lei, la scopre completamente diversa da come gli era stata descritta. Invaghitosi dalla sua vera nobiltà d'animo mai ostentata, cambia schieramento, attirandosi la collera delle potenze di Lad. Ma nelle viscere della poderosa fortezza di Muuhg (dove si rifugiano), incatenata da millenni, dorme l'Innominata, la Decima Spada : Lèdgering. Solo un Guardiano di Vìgieri e Difensore dei Miseri può brandirla. G.E.G. per caso, per istinto, pronuncia un Voto solenne valido e la Lama Oscura ritiene siglato il Patto. Si sveglia, combatte contro le catene magiche che la trattengono, le infrange ed accetta il Napoletano come Portatore pro tempore. Con la sua magia stronca ogni parvenza di potere nelle altre Spade Sorelle giunte con le forze dell'Alleanza e ne intacca le lame, minacciando di spezzarle. In seguito alla seconda devastante sconfitta, gli IronMaster ed i Silvestri si ritirano scornati, ma G.E.G. e Ràllen si segnalano all'attenzione del Messia Nero, che convoca il "generale" e poi si reca Egli stesso in visita a Muuhg per parlare a Ràllen di un suo disegno : il progetto GaiaNova.

● Rocca di Stella

Generi letterari (in ordine decrescente) : Sci-Fi, Fantasy, Diavoli, Magia, Gatti, Horror, Alieni, Fantascienza, Steampunk.

Scenari. Il tempo è collocato nel lontanissimo futuro, nell'era del Grande Riflusso Indietro, seguito all'espansione (ed alla breve stasi) della grande ondata della Colonizzazione Solariana, in una galassia distante connessa solo dalla Rete dei Portali della Repubblica Celeste.
Ambientazione. Kh'Lor. Un mondo incantevole ma dalla storia travagliata da guerre e rivalità, dal livello tecnologico preindustriale o meno, con però alcuni relitti di tecnologia antica (come Il Grande Leone Aqvàtnijr : una colossale macchina di metallo fluido a memoria di forma e l'Artiglio dell'Ovest). Precari equilibri legano l'Impero Centrale (CW), le Sette Repubbliche Marinare (SE), il Regno Kàhnshoun (CE / SE), le Città Stato Meridionali (SW), i territori Holmworde (NE), la Marca di Walgaaryon (NW), i Regni Uniti di Dràvsna e Gravnjia (CNW), a cui si andrà ad aggiungere il ricreato Regno Vantyrr (C). E, nelle viscere del mondo, a diverse profondità, entità aliene potenti e pericolose.
Razze / specie. Etnie discendenti da coloni terrestri. Alieni : Greelnar–Ydugh, Rigeliani (di natura elettromagnetica parenti stretti degli Shyeezaar de I Venti del Giravàgo) simbionti dei Fùrugatti, e latori della magia degli Agastàfoti; sottoscrivono coi Mastri di Gatto il cosiddetto Patto del Gatto. Diavoli Corruttori (nella loro lingua : La Stirpe Senza Tempo) : parassiti trasportati dal Titano Al Centro Del Mondo nei suoi viaggi interstellari. Il Supremo Soùqqurad (Jeahammènmuhd) : è chiamato dal Dio Sotterraneo 'lo Sporigeno' per la sua capacità di produrre la Megaspora e preparare l'intera Stirpe al grande vuoto; è affiancato dai quattro Qàragad (Luogotenenti) ed una gerarchia a 10 livelli. I Diavoli sono Alieni incorporei costituiti da flussi termici ad entropia controllata e che vivono a cavallo di gradienti termici, potendo catalizzare reazioni mineralogiche ed animare la materia. Producono la Tessitura delle Bave Magmiche per redistribuire il calore attinto dai plutoni sotterranei.
Personaggi principali. Kaern Yoght Haakvarne : erede del deposto Rè della Marca di Walgaaryon, miglior spadaccino dell'Ovest e portatore di GashKraancod (l'Artiglio dell'Ovest), una antica spadona dono degli Amici. Barone Maladuèrre, l'usurpatore Holmworde che governa de facto la Marca col beneplacito Imperiale. Clæryll Xylde Valdrianne ed Æthel Ayreen Valdrianne : due ragazze di chioma rossa, gemelle e lontane eredi del Druido Rosso. Hanno facoltà extrasensoriali e la capacità di evocare il Dio Sotterraneo (ciò è detto il Talento Piromantico). Rhonya Ruth Rynèwler di Wlegdh, addestratrice di Fùrugatti. Volontaria, alleata della Marca durante la rivolta, inconsolabile per la morte prematura di Àthenor Ghèmmon Krommness (Mastro di Gatto delle Isole dell'Esilio); in seguito responsabile della guarnigione della Rocca Ventosa ed 'amica' del Sire Fiammeggiante. Principe Imperiale Tokàryn : erede del vastissimo Impero di Tor–Kramtyll, segnato dal Marchio (il Groùwluth o Segno di Condanna) impostogli dai Diavoli Corruttori. Jink Ljngvaar (il Battista Hochàim) : anziano guerriero devastato da molti Groùwluth ma in gioventù fortificato dal Canone del Tarchio, risorge dalle sue ceneri per combattere per la patria.
Trama (cenni). Quando Lord Haakvarne viene inviato nella sua vecchia patria, la Marca, per indagare su opacità contabili di Maladuèrre, scopre che il malcontento è sul punto di esplodere e che il malvagio Barone e congiunti sono in combutta coi Diavoli Corruttori e tramano per far impazzire ed interdire la povera, struggente Lady Valdrianne (formalmente Reggente). Poco dopo conosce anche la gemella, sopravvissuta e GuardaSigilli della Marca. Comincia così una lunga rincorsa a federare tutti gli amici, esuli ed alleati di Walgaaryon ed a risvegliarne i poteri 'magici' latenti, per combattere una durissima guerra che si prospetta su due distinti piani. Una guerra convenzionale contro gli scorridori Holmworde, sostenuti sotto banco dall'Impero, per la quale dall'Esilio Lord Krommness da tempo si preparava e tesseva alleanze; ma anche una guerra più insidiosa, contro lo scatenarsi dei Diavoli Corruttori dal sottosuolo, che del pari ritengono maturi i tempi per diventare la specie dominante di Kh'Lor. Quando essi manifestano il loro terribile potere, tutto Kh'Lor è costretto a prendere atto del valore ed importanza strategica della piccola e remota Marca : frastagliata penisola costellata di possenti vulcani attivi nell'estremo nord ovest ed unico argine all'orda della Stirpe Senza Tempo. L'Imperatore in persona, dopo il sacco di Tor–Drang e le ferite al cuore della fiera Capitale, marchiato egli stesso nel corpo, è costretto a ricorrere alle cure dei Fùrugatti e dei loro simbionti Rigeliani. Sono infine le due gemelle Valdrianne ad avere la propria rivalsa, aiutando il Titano Al Centro Del Mondo nella caccia al Supremo Soùqqurad, che loro sole riescono a localizzare grazie al misterioso talento Piromantico che consente di vedere la Tessitura nel sottosuolo. Così il Dio Sotterraneo infine stermina lo Sporigeno con tutta la sua eredità, in un viaggio allucinante dentro il nucleo planetario, ed in segno di riconoscenza verso gli Hochàim ripara e ricostruisce il grande Leone Aqvàtnijr, guardiano della Marca, che era stato distrutto da Jeahammènmuhd. Di lì a poco gli Alleati schiantano le forze Holmworde, e i Kàhnshoun si annettono vasti territori affacciati ai mari del nord, mentre l'Impero vede la secessione e rinascita dell'antico Regno Vantyrr nell'est. Dopo la riconquista di Kaileanh e l'esecuzione di Maladuèrre, Lord Haakvarne viene eletto Rè, mettendo l'Impero davanti al fatto compiuto. Rigettate offerte lusinghiere, l'inconsolabile Lady Rhonya intraprende una carriera solitaria alla guarnigione di Fùrugatti di Rocca delle Nebbie, e diventa amica ed interlocutrice privilegiata del Dio Sotterraneo.

● I venti del Giravàgo

Generi letterari (in ordine decrescente) : Sci-Fi, Fantascienza, Epico, Fantasy, Mistero, Erotico, Gatti, Steampunk, Eccentrico.

Scenari. Il tempo, anche se in misure molto diverse, è distribuito in tre distinti lontanissimi futuri, nell'era del Grande Riflusso Indietro, seguito all'espansione (ed alla breve stasi) della grande ondata della Colonizzazione Solariana. Una parte finale si chiude presso il Disco di ε Eridani ma, per la gran parte, la trama si svolge nel Meta Spazio, entro ciò in cui un'Arca Colonizzatrice si è tramutata, al di fuori della sua originaria linea di universo, in una stasi di tempo locale di oltre 18000 anni di evoluzione sfrenata ed ibridazioni. Non mancano incollature con altre fasi della civiltà (due distinti punti nel futuro) ed un link alla trama di Rocca di Stella. Al di sotto persiste l'infrastruttura della Rete dei Portali della Repubblica Celeste. Questa Arca, essendo andata soggetta a gravi avarie nel lontano passato, col risveglio dei semi delle banche criogeniche, aveva visitato sistemi stellari imprevisti, raccogliendo materiali e specie viventi, che si erano integrati nei piccoli mondi che aveva costruito e trainato, inclusi gli Shyeezaar (una stirpe elettromagnetica Rigeliana).
Ambientazione. 12 Lùnole, 7 Tarlùne ed Hypnobòrea (un corpo celeste di status incerto) orbitano attorno al Giravàgo, un grande vortice misterioso ritenuto un Dio benigno che, ad insaputa di tutte le razze (inclusi i Monaci Gìrovan), in realtà nasconde il core di classe Tornado di quella che era stata l'Arca Drakul o Arca Slavonica, e quel che rimane della IA. Il livello tecnologico è tipicamente SteamPunk. Antica scienza solariana andata ibridandosi con tecnologie e specie aliene ed ormai ritenuta magia dagli eredi imbarbariti dell'equipaggio originale.
Razze / specie. Molte di origine terrestre, ma alterate da selvagge selezioni e manipolazioni eugenetiche. Hasfol, Mòhrlar e Chiromàgi sono muniti di ali, i Sirenidi anfibi, gli ottumani Bèmthos arboricoli, Myrawakiani (rinomati ed onoervoli guerrieri) e Vnýdzyr i più simili ad umani di sangue slavo, Fate dei Ghiacci, Setacciatori di Hypnobòrea ed Ombràtili (coloni alieni di Altair : i Viònok–Ohl–Rhòndam, mutaforma capaci anche di desincronizzazione temporale, conosciuta come Transizione Ombra), lucertoloni mannari Desmòsian, Monaci Gìrovan (i depositari dei resti delle antiche memorie). Ogni razza, o gruppo di razze rivali, è depositaria di uno dei 9 Grandi Amuleti : Hýdryl (la MariStella), Dèsmokrugh (il Fiammartiglio), Mudugoog (il santo Germoglio), Klýshraal (il Cristallo Ghiacciante), Korlànghor (il Diadema alato), Oulànthrix (l'Aureola velante o Noscitòre), Kraamgrynd (la grande Picca da guerra), Roryl–Dhurk (la Clessidra Astrale), Ànthrogon (la multi Trottola–Bussola). Ciascuno di essi sceglie il suo Portatore o gli viene affidato, secondo l'affinità per la sua razza. Infine l'elusivo Gnàistor : l'ineffabile Gattùrnia senza padroni, l'entità plurima, il molteplice che gli Syeezaar chiamano Il Matto, il simbionte di molti Fufiri di Gnàulia.
Personaggi principali. Principessa Siglŷnde di Vanaheyldh (la Falchessa, un'Hasfol. Eroica martire immolatasi nella Battaglia del Disco). Principessa Ærënne (Sirenide di Hydràvis, compagna di Siglŷnde). Varel Kaijnark (uno Vnýdzyr o Zingaro, amico dei Fufiri, ricettatore ed agente di antiquariato). Lesna Balögh (rossa aspirante Ancella Syrdougahll, fidanzata / amante di Varel). Chiromàgo Zùthladh (di Thundlugh). La Galandrìgghern (guardiana protettrice dei Felegnàuli, di Athròrvija). Lady Rafflesya Grayther (una Valghérien o Fata dei Ghiacci). Capo Gòrbium di Callebacca (un Bèmthos di Xylàptera). Lord Drèkkelnf (un Ombràtile di Hypnobòrea, ossia un Viònok–Ohl–Rhòndam Altairiano). Lord Tryrnàrev (il Pastore di Eserciti, Myrawakiano). Questi i Campioni del Giravàgo. Inoltre : Capitano Tàngkanshoù (della Repubblica Celeste, in missione al di fuori della sua linea temporale, chiamato a riparare la IA dell'Arca Slavonica). Comandante Demetar Dragomir (puro slavo, agente esperto del servizio di Cronoprotezione, in missione retrospettica al di fuori della sua linea temporale).
Trama (cenni). Indipendentemente e contemporaneamente, su più di una Tarlùna e Lùnola si verificano inquietanti incidenti con una strana infestazione che annerisce e fa scomparire intere porzioni di materia, anche vivente. Si tratta di una sorta di invasione di entità che paiono suddivisibili ed aggregabili arbitrariamente, che Capo Gòrbium battezza per primo le "mosche nere". Il Giravàgo stesso pare scosso a tratti da terribili tempeste di fulmini e di lugubri Fosfiròli neri, mai visti prima. Comincia a malfunzionare, ed il moto delle stesse Lùnole ne risente. Molto molto più tardi si scoprirà trattarsi di Viònok–Ohl–Rhòndam (gli Altairiani capaci della Transizione Ombra). Comincia a formarsi spontaneamente un gruppo di volenterosi che convincono le istituzioni a cercare di organizzare indagini e, poi, una difesa comune. La strategia è quella di ritrovare alcuni Grandi Amuleti andati dispersi e di riunirli a quelli disponibili. Vengono nominati i Campioni del Giravàgo, i quali dopo ricerche estenuanti radunano 9 dei 10 Talismani, tranne la sola, elusiva Gattùrnia. A costoro il Giravàgo manda uno Starfiròlo : un ponte di trasferimento che consente loro di raccordarsi alla Rete dei Portali della Repubblica Celeste, per andare a chiedere aiuto Fuori, nell'Altrove, ad antichi alleati. Uno di costoro torna coi Campioni per breve tempo, per riparare il Giravàgo (che riconosce essere l'antica IA dell'Arca Slavonica : il sistema Sohlàngorn, pesantemente modificato ed ibridizzato con gli Shyeezaar Rigeliani). Inizia un lento riappropriarsi del retaggio perduto ed il recupero della consapevolezza di essere ancora parte della Fratellanza Slavonica. Gli invasori Altairiani rischiano di prevalere, ma infine Varel Kaijnark, lo Vnýdzyr, trova la Gattùrnia e ne viene scelto. Grazie allo Gnàistor, lo Zingaro ribalta le sorti dello scontro. L'Arca è salva, ma un nuovo straniero, il Comandante Demetar Dragomir del servizio di cronoprotezione, raggiunge i Campioni e li convince a tornare, anche se li aspetta un destino terribile, perché analizzando la loro convergenza dal Meta Spazio, stima che riemergeranno nel flusso normale del Tempo nel momento e luogo dell'apocalittica battaglia del Disco di ε Eridani. Nessuno intende tirarsi indietro.

● La Parola Sepolta

Generi letterari (in ordine decrescente) : Fantasy, Religioso, Fantasmi, Spiriti, Diavoli, Erotico, Gatti, Steampunk, Fantascienza.

Scenari. Il tempo è collocato nel lontanissimo futuro, nell'era del Grande Riflusso Indietro, seguito all'espansione (ed alla breve stasi) della grande ondata della Colonizzazione Solariana, in una galassia distante ed ormai disconnessa. Al tema Space Opera si affianca in modo stridente quello ultraterreno metafisico.

Ambientazione. Kroangst è un mondo tecnologicamente imbarbarito, retrocesso ad un livello industriale *SteamPunk*, socialmente conservatore e strutturato in Caste chiuse, a cui si accede con le Tre Prove Gnostiche. Parallelamente al declino della scienza, senza però oblio delle antiche radici religiose (specie le sacre scritture ebraico–cristiane), si è verificata una spiccata evoluzione mentale. Una significativa fetta della popolazione possiede talenti medianici, facoltà extrasensoriali, parapsichiche : costoro vengono inquadrati nella Chiesa Esegetica del Mormorio (anche noto come l'Æthéreum : la dimensione metafisica, ultraterrena ed impercettibile della realtà). Non solo : circa 8000 anni prima del tempo corrente, il Primo Increato (Djjnyahfar / Satana) si era reincarnato, desideroso di fondare a Kroangst un proprio culto. Il Demonio era stato però bandito da un secondo Messia : il guerriero / Salvatore Khobb Vanahùr, portatore pro tempore della Lancia di Longinus e poi fondatore dell'Ordine Nascosto. Vanahùr aveva stretto un nuovo Patto con Dio e, pur non chiedendo nulla per sé, la nuova Alleanza era stata sigillata con nuovi Doni miracolari ai suoi discendenti, dando origine alla stirpe del Maghi Zhalwýri. Oltre a questi privilegiati, la più numerosa è la Casta degli Apteriòti o Senza Doni. I Telepati, ove scoperti, vengono messi a morte. Gli Opachi (psicologicamente blindati e refrattari al sondaggio Esegetico) sono reietti, spesso accolti nell'Ordine Nascosto (i Vanahýri).

Razze / specie. Nella realtà fisica si fronteggiano i Kroangstiani (umani, suddivisi in Caste : Maghi Zhalwýri, Ecclesiasti Esegetici, Apteriòti, Opachi / reietti) ed i Kittolakýrm : alieni quadrumani provenienti dall'aspra, misteriosa dimensione di Keléndanogh e capaci di parlare qualsiasi lingua conosciuta. Considerano gli autoctoni Kroangstiani nulla più che animali inferiori. Nell'Æthéreum (o Mormorio) coesistono invece sia i Diavoli (potenze degli Inferi) sia gli Arcangeli (oltre a Seraphim, Keruvim, Ophanim etc : le potenze Celesti), sia entità neutrali od in transizione (spiriti di vivi e morti vari, le 4 Forfére : fantasmi di gatte forastiche a guardia del Ponte dell'Arcobaleno e dei Campi Elisi dei Gatti), sia l'ultimo stadio della degenerazione spirituale : i Whòldragg (MangiaLuce o RubaRespiro) – i '*morti dei morti*'. Su Rè e Duchi degli Inferi giganteggia Djjnyahfar / Satana (Il Primo Increato).

Personaggi principali. Zvìrren (l'Albina dagli occhi gialli) : Opaca e Maga Zhalwýren dal talento incostante ma possente, introversa Guardiana dell'Ordine dei Vanahýri. Thràxom (il malvagio artigiano) : Opaco e Telepate, concepisce l'abietto disegno di evocare un secondo avvento del Demonio per respingere gli Invasori. Miss Llyrahl Ahmoogh (una Ragazza Bambola), malgrado sia una Zwygnag possiede i più intensi e vasti talenti medianici ed Esegetici; asimmetricamente innamorata persa di Zvìrren. Gòbledrom dalla Scia Melanica o Gòbledrom il Conquistatore : Condottiero della forza di invasione e riplaniformazione dei Kittolakýrm . NodnyGrooghan : ex generale Kittolakýrm, ora reietto e pacifista, che coopera con la resistenza Kroangstiana.

Trama (cenni). Nei decenni precedenti, su Kroangst si sono abbattute le prime due Onde degli Invasori Kittolakýrm, con la perdita di 2 dei 4 continenti maggiori ed epurazione di gran parte degli abitanti, e tutti attendono con trepidante pessimismo l'abbattersi della Terza Onda, e la presumibile implosione dell'intera società umana. Da ragazzina Zvìrren fallisce le Tre Prove Gnostiche e non può neppure diventare Apteriòte, essendo un'Opaca. Intraprende un faticoso percorso nell'Ordine nascosto. Salva da un destino crudele una Ragazza Bambola o Zwygnag (Llyrahl) ed una creatura pericolosissima di Keléndanogh (Moouffwah, che lei chiama '*Muffa*'). La vicenda si snoda per metà nel piano fisico (con l'alterna carriera militare e di Maga di Zvìrren) e per metà nel Mormorio (poiché la Zwygnag possiede i più vasti e raffinati talenti Esegetici) e si intreccia col malvagio progetto di Thràxom di evocare il Demonio per un secondo avvento dell'Anticristo. Djjnyahfar / Satana riesce a sfruttare la Zwygnag come ponte e reincarnarsi proprio in Thràxom, prendendo in odio le ambizioni dei Kittolakýrm per ciò che considera come suo proprio. Alla fine Zvìrren e la resistenza riescono a strappare un armistizio definitivo a Gòbledrom. Il Conquistatore ha compreso come il Demonio sia una minaccia gravissima per l'Impero stesso e viene a patti con l'Albina che, tramite il suo maestro e mentore ormai spirito, sembra ben conoscere l'entità del pericolo e la sua natura. Si verifica un Unisono : la realtà materiale e l'Æthéreum entrano in duratura sincronia e stato di sovrapposizione. Così, per evitare una guerra totale tra le Potenze Celesti e quelle degli Inferi, i due schieramenti designano solo una manciata di campioni a dirimere la disputa. Ci sono molti aspetti del contendere : il non riconoscimento dei Diavoli dell'annessione, da parte del fantasma irlandese Ryòndheim O'Reylly, detta Rye, dei Campi Elisi dei Gatti, prima neutrali e da lei portati sotto la Croce, e la sua alleanza con le 4 Forfére, lo sconfinamento nel mondo reale grazie all'Unisono delle entità demoniache, ed infine l'avere rapito, sebbene consensualmente, la Ragazza Bambola (che, oltre ad essere ancora vivente, era riconosciuta come titolare del diritto alla Scelta dell'Alleanza, pur non avendolo esercitato). Zvìrren si presta ad ospitare lo spirito del suo mentore Vanahùr ed infine bandisce il Demonio una seconda volta. La sua vittoria è amara : Miss Ahmoogh sceglie di restare con Djjnyahfar, da lui affascinata, e rifiuta di essere liberata, anzi si lascia morire. Al contempo Satana subisce uno smacco incommensurabile. Nelle battaglie dei Campioni scelti, con la forza del suo amore incondizionato, Rye persuade Rè Lucifer, il prediletto del Primo Increato, a pentirsi del proprio antico tradimento e sottoporsi al giudizio, e grazie a lei viene perdonato ed accolto tra gli antichi fratelli.